FUTURA GAMES
& Kixx XL presentano

CRUISE
FOR A CORPSE
PER IL TUO
PC

Delphine
Software International

XL
Kixx

FUTURA
PUBLISHING

FUTURA GAMES

Direttore Responsabile:
Giampietro Zanga
Supervisione e coordinamento:
Massimo Torriani
Testi e recensioni: Giorgio Guenzi
Progetto grafico e impaginazione:
Laura Pelan

Amministratore Unico:
Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Amministrativo:
Giuliano Di Chiano
Coordinamento Editoriale:
Massimiliano Anticoli

Redazione e Pubblicità:
Via Edolo, 29 - 20125 Milano
Tel. 02/66981487-66981586
Fax 02/66981159

Sede Legale: Via Gounod, 23
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Fax 02/66011969

Stampa: La Tipocromo - MI

Impianti: Edit 4 - Cinisello Balsamo (MI)

Distribuzione: So.di.p.
Via Bettola, 18
20092 Cinisello Balsamo (MI)

Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in abbonamento Postale 50% Milano
Pubblicazione periodica. Futura Games è registrata presso il Tribunale di Monza N° 992 del 27/7/94

IVA assolta dall'editore ai sensi dell'articolo 74 - 1° comma - lettera "C" del DPR N° 633/73 e successive modificazioni e integrazioni.

SOMMARIO

RECENSIONI

ALTRI TITOLI DELLA COLLANA:

GUNSHIP
HOYLE BOOK OF GAMES VOL.1
STUNT CAR RACER
MOONWALKER

CONTENUTO DELLA CONFEZIONE

2 DISCHI HD
1 DISCO DD
RIVISTA
CON ISTRUZIONI
E CONSIGLI DI GIOCO

CRUISE FOR A CORPSE

ATTENZIONE!

Si consiglia di fare delle copie dei dischetti originali e di installare il gioco su Hard Disk.
Prima di iniziare, assicurarsi di avere a disposizione un dischetto vuoto formattato su cui poter salvare di volta in volta le parti del gioco.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Lo studio di Niklos.
Qui comincia la vostra indagine.

IBM PC E COMPATIBILI

INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO

- Quando il computer è avviato, inserisci il dischetto 1 nel drive A:
- Digita A: e premi INVIO.
- Digita INSTALL e premi INVIO.
- Segui le istruzioni sullo schermo.

Attenzione: Se dopo aver lanciato il programma INSTALL vengono riscontrate anomalie (p. es. schermi strani, ecc.), disattivate gli espansori di memoria (tipo QEMM o EMM).

La modesta casetta di Dusenter.

CARICAMENTO DA DISCO RIGIDO

- Accendi il computer.
- Digita CD\DELPHINE e premi INVIO.
- Digita DELPHINE e premi INVIO.
- OPPURE digita CR256 e premi INVIO.

AMIGA 500, 1000 E 2000

(Se usi un AMIGA 500 senza estensione di memoria, devi scollegare l'unità disco esterna).

- Spegni il computer per almeno 10 secondi.
- Riaccendi il computer.
- Inserisci il dischetto Kickstart nel drive DF0.
- Quando appare il sollecito per il Workbench, inserisci il disco 1 nel drive DF0.

Davvero niente male questa barchetta!

- Il gioco si carica e gira automaticamente.

INSTALLAZIONE SU DISCO RIGIDO

- Controlla che il numero di byte disponibili su disco fisso sia maggiore di quello usato dal programma.
- Crea una nuova directory e copia il contenuto di ciascun dischetto nel suo interno.

CARICAMENTO DA DISCO RIGIDO

- Doppio clic sull'icona del disco rigido.

Il bar dello yacht è un ottimo posto per fare incontri.

- Doppio clic sull'icona della directory che contiene il gioco
- Doppio clic sull'icona DELPHINE.PRG
- il gioco si carica e gira automaticamente.

CONTROLLO DEL PERSONAGGIO

A. MOVIMENTO. Per muovere Raoul dentro una stanza, punta il cursore del mouse verso la destinazione richiesta e premi il pulsante SINISTRO del mouse. Raoul si sposterà verso quel luogo, evitando gli ostacoli che troverà sulla sua strada.

Per andare in un'altra stanza, posiziona il cursore sulla porta o sull'uscita indicata sullo schermo, e poi premi il pulsante SINISTRO del mouse.

B. INTERAGIRE CON L'AMBIENTE. Ogni stanza contiene un grande numero di oggetti che possono essere delle potenziali tracce. Per sapere come utilizzarli, posiziona il cursore del mouse sull'oggetto in esame e premi il pulsante SINISTRO del mouse.

Seleziona quindi il verbo che vuoi utilizzare (cambierà colore) e premi nuovamente il pulsante **SINISTRO**.

Se cambi idea, puoi sempre annullare la tua scelta uscendo dal menu e cliccando con il pulsante sinistro del mouse.

C. UTILIZZARE OGGETTI. Premendo il pulsante **DESTRO** del mouse verrà visualizzato l'inventario degli oggetti in possesso di Raoul. Se ne vuoi utilizzare uno, selezionalo con il pulsante **SINISTRO** del mouse (l'oggetto selezionato cambierà colore). Dopo la selezione, apparirà un nuovo elenco di verbi: usa il mouse ed il pulsante **SINISTRO** per associare il verbo all'oggetto.

D. STABILIRE COLLEGAMENTI FRA GLI OGGETTI. Usa il tuo potere di deduzione e il tuo intuito per cercare di capire quali collegamenti ci possono essere fra alcuni particolari oggetti. Queste relazioni sono, dopotutto, facili da stabilire (una chiave richiama alla mente una serratura, e quindi una porta, un cassetto, un baule), ma qualche volta dovrai ragionare parecchio. Comunque non perdere subito la speranza, poiché c'è sempre una soluzione.

Ecco un breve esempio di come potrebbero andare le cose:

Hai trovato una chiave. Di fronte a te c'è una porta chiusa che vuoi provare ad aprire:
- Premi il pulsante **DESTRO** del mouse per richiamare l'inventario;
- Scegli nell'inventario l'oggetto **"CHIAVE"**;
- Seleziona il verbo **INSERISCI** dalla lista che ti apparirà. Ora devi indicare dove vuoi **INSERIRE** la **CHIAVE**;
- Posiziona il cursore sulla serratura della porta e premi il pulsante **SINISTRO** del mouse.

E. DIALOGO. Quando incontri un personaggio, selezionalo con il tasto **SINISTRO** del mouse per visionare l'elenco delle possibili azioni. Per incominciare la conversazione, seleziona il verbo **SPEAK** (parla). Apparirà un elenco di argomenti di conversazione.

<u>Esempio:</u> vuoi chiedere a Padre Fabiani notizie sulle preferenze di Julio per i giochi elettronici.

Quando comincerai a parlare, apparirà il seguente menu:

Sposta il cursore su **JULIO** e premi il pulsante **SINISTRO** del mouse. Apparirà un sub-menu con tutti gli argomenti di conversazione inerenti **JULIO**:

JULIO
LA SUA PASSIONE PER I GIOCHI
IL SUO AMORE PER LE PIANTE
LA SUA RELAZIONE CON SUZANNE
ALTRI ARGOMENTI

Per ricevere la risposta da Padre Fabiani, seleziona **LA SUA PASSIONE PER I GIOCHI** e premi il pulsante **SINISTRO** del mouse.

In accordo con la risposta, uno o più argomenti nuovi saranno aggiunti alla lista. Alcuni di essi saranno solo dei dettagli: questi indizi temporanei sono facilmente riconoscibili perché nel menu appariranno in colore nero.

IL MENU UTENTE

Questa sezione ti offre funzioni che non fanno parte del gioco, ma che ti permettono, per esempio, di salvare o di caricare una partita.

Per entrare nel menu utente, premi contemporaneamente entrambi i pulsanti del mouse.
START AGAIN: per ricominciare una partita dall'inizio.
SAVE: per salvare il gioco su disco. Scegli una casella vuota, (ad esempio, #0 oppure #1) definisci un nome del file e convalida.
SAVE GAME DISK: per scegliere l'unità (A: o C:) dove salvare o caricare.
LOAD: inserisci il dischetto dei salvataggi, seleziona con il mouse e convalida cliccando.
QUIT: per finire la scena di gioco.

NOTA: puoi salvare il gioco fino a che il tuo eroe si trova in vita. Ti raccomandiamo di utilizzare questa opzione regolarmente, e in particolare ogniqualvolta la situazione si fa pericolosa. Durante alcune sequenze di animazione, non potrai guidare il tuo personaggio, e il gioco non potrà essere salvato. Non ti preoccupare: durante queste sequenze non accadrà nulla di pericoloso, oppure sarà comunque troppo tardi per prendere iniziative...

GIOCARE CON LA TASTIERA

È possibile emulare il mouse con i seguenti tasti:

- TASTI CURSORE: muovere il cursore nelle quattro direzioni.
- BARRA SPAZIO: come tasto sinistro del mouse (conferma).
- TASTO INS: come tasto destro del mouse (inventario).
- TASTO CANC: contemporaneamente i due tasti del mouse (altro menu).

AVVERTIMENTI E SUGGERIMENTI PER I PRINCIPIANTI

Nei luoghi esamina tutti gli oggetti.

Leggi attentamente tutti i commenti che appaiono sullo schermo, poiché possono contenere importanti tracce per la tua avventura.

Considera attentamente il possibile uso degli oggetti che trovi.

Attiva ogni cosa possibile.

Parla con tutti: potrai avere delle informazioni importanti.

Salva la partita non appena immagini che possa esserci qualche pericolo.

Ricorda: ogni problema ha una soluzione. Sempre.

ALTRE ISTRUZIONI DI CARICAMENTO AMIGA

Per giocare dai dischetti:
- inserisci il disco CRUISE nel drive F0
- accendi il computer

Per installare il gioco su disco rigido:
- inserisci il disco CRUISE 5 nel drive F0
- doppio click sull'icona CRUISE 5
- doppio click sull'icona CRUISE.PRG

Per giocare dal disco rigido:
- accendi il computer
- doppio click sull'icona del disco rigido
- doppio click sull'icona DELPHINE SOFTWARE
- doppio click sull'icona CRUISE

Per giocare usando l'Amiga 3000 con Fast RAM, carica il programma CRUISE da CL1 digitando CROISIERE - 3
oppure:

- doppio click sull'icona SYSTEM 2.0
- doppio click sull'icona SYSTEM
- doppio click sull'icona "NO FASTMEM"

Se stai giocando dal dischetto:
- inserisci il disco CRUISE nel drive DF0
- doppio click sull'icona CRUISE 1
- doppio click sull'icona CRUISE.

L'OROLOGIO DEL GIOCO

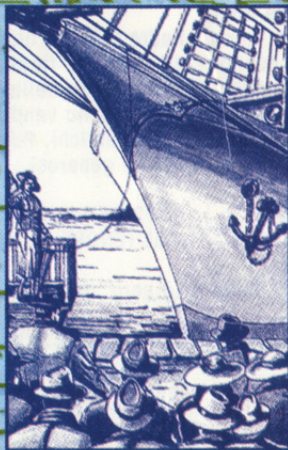
Ogni volta che, facendo le domande giuste o trovando una traccia, progredisci nella tua indagine, apparirà l'orologio del gioco, che avanzerà di 10 minuti.
Le avventure iniziano alle 8 di mattina per finire alle 18.

MAPPA

Per facilitare gli spostamenti nella nave, l'opzione MAPPA ti permette di posizionare Raoul in un luogo specifico. Non sarai in grado di entrare in una stanza chiusa a chiave, a meno che tu non ne abbia trovata una. Seleziona MAPPA dall'inventario, posiziona Raoul e clicca con il pulsante SINISTRO del mouse.

CRUISE FOR A CORPSE INFORMAZIONI DI BACKGROUND

30 LUGLIO 1926: CERIMONIA PER IL VARO DELLA NAVE KARABOUDJAN III

Ieri, al porto di Marsiglia, il signore e la signora KARABOUDJAN hanno varato la nave KARABOUDJAN III alla presenza delle autorità cittadine.
La KARABOUDJAN III è un superbo veliero del XIX secolo, rinnovato e modernizzato nei cantieri del porto vecchio. Il signor GARCIA, sovrintendente ai lavori, ci ha spiegato: "È un vecchio veliero che noi abbiamo completamente restaurato. Abbiamo cambiato la struttura della nave, poiché alcuni materiali si erano deteriorati con il tempo". Come indicato dal nome, la KARABOUDJAN III appartiene a NIKLOS KARABOUDJAN, ricchissimo uomo d'affari. Il signor GARCIA ci ha gentilmente raccontato la storia del veliero: «Questa nave appartenne al pirata ONE-EYED GARY. GARY e la sua banda terrorizzavano i mari d'Europa, attaccando i battelli commerciali. Rubavano tutto quanto poteva poi essere venduto al mercato nero: carichi di spezie, sete, whisky, ecc. Tutte le merci rubate erano poi immagazzinate sulla piccola isola di LIGORNI, situata presso la costa della Sicilia, in attesa della vendita o dello scambio. GARY era un pirata molto temuto, ed era ricercato dalla polizia marittima di tutto il mondo, ma aveva un vizio: gli piaceva bere.
È per questo motivo che una sera di ottobre del 1820 il nonno di KARABOUDJAN, ANASTOPOULOS, si trovò coinvolto in una scommessa con GARY. ANASTOPOULOS produceva e vendeva fucili molto rinomati per qualità e precisione, e quella sera si trovava sull'isola di LIGORNI per un giro di affari. Aveva infatti organizzato un incontro con GARY per la vendita di armi: era da molto tempo che i due avevano rapporti commerciali.
Quella sera in particolare GARY aveva bevuto parecchio. Il pirata era in debito di una forte somma con ANASTOPOULOS, che gli aveva precedentemente consegnato molte armi. Lanciò allora una sfida: "Vado a prendere una cassa del mio miglior liquore, e vedremo se sei capace di bere tutto quello che bevo io. Se vinco la scommessa, non ti dovrò più nulla, ma se perdo ti regalerò un magnifico veliero che ho rubato questa settimana ad un mercante inglese di spezie".
GARY era convinto che nessuno potesse bere quanto lui, ma aveva sottovalutato il suo rivale, che aveva frequentato i più malfamati bar d'Europa ed era abituato a bere liquori molto forti.
La sfida cominciò nell'unica taverna dell'isola, piena fino a scoppiare. Ogni bevuta veniva sottolineata dalle grida dei presenti eccitati. Tutti furono sorpresi dal fatto che GARY crollò per primo. Il pirata, fedele alla parola data, dopo qualche tempo consegnò il veliero ad ANASTOPOULOS. La nave si presentava in uno stato pietoso. ANASTOPOULOS non sapeva che farne, e allora la passò a suo figlio DAVIS, che a sua volta la consegnò a suo figlio NIKLOS. Un anno fa il signor KARABOUDJAN mi venne a trovare e mi chiese di restaurare la vecchia carcassa, per organizzare delle crociere con i suoi amici».
Possiamo davvero congratularci con il signor GARCIA e la sua squadra di operai per lo stupendo risultato: questo veliero è un capolavoro.

3 MARZO 1926: ERRORE DELLA POLIZIA! IRRUZIONE AL CAFÉ DE PARIS

Alle ore 10 circa della scorsa notte, l'ispettore **RAOUL DUSENTER** ed i suoi uomini hanno fatto un'irruzione in uno dei ristoranti più eleganti di Parigi, il Café De Paris. La polizia stava cercando un pericoloso indiziato che si pensava potesse essere al bar quella sera. Tutti gli avventori sono stati portati alla Centrale e identificati, ma del ricercato non si è trovata traccia. L'ispettore **DUSENTER** ha dovuto presentare le sue scuse, e ha immediatamente rilasciato tutti i fermati. Evidentemente non era stato bene informato sui movimenti del sospetto che stava cercando. Il signor **KARABOUDJAN**, noto uomo d'affari, si trovava a cena nel locale. Gli abbiamo domandato cosa ne pensasse dell'indelicato modo di operare della Polizia. Ci ha risposto quanto segue: «Non si deve essere troppo duri con questi poliziotti. In fondo fanno solo il loro dovere. Uno sbaglio può capitare a tutti. È solo un peccato che non abbia potuto finire di gustare un'eccellente anatra all'arancia». Una dichiarazione che dovrebbe rassicurare l'ispettore **DUSENTER**.

26 GIUGNO 1926: SOCA LAMBADA ABBANDONA IL GRAND PRIX AD ANTIBES

JULIO ESPERANZA Y SOCA LAMBADA, figlio del famoso industriale **PEDRO SOCA LAMBADA**, ha abbandonato il Grand Prix di Antibes al sesto giro. In quel momento si trovava in quarta posizione, e stava conducendo una gara molto promettente. Sfortunatamente il motore della sua vettura ha ceduto. È già la seconda volta quest'anno che **SOCA LAMBADA** ha dei problemi con il motore, ed è un vero peccato per un pilota della sua classe. **JULIO** non deve però preoccuparsi del futuro della sua squadra, poiché viene molto generosamente sovvenzionata dall'attività di suo padre.

26 GIUGNO 1926: VENDITA DELL'HOTEL ROYAL DI PARIGI

Uno dei migliori alberghi di Parigi, il Royal, è stato venduto oggi pomeriggio nello studio del notaio Maitre **LOGAN**. L'acquirente desidera mantenere l'anonimato. Il signor **FABRE**, il venditore, ci è sembrato molto triste a causa della vendita: "Non avevo scelta. Gli affari andavano male, ed avevo dei debiti considerevoli. L'unica soluzione era vendere". Abbiamo chiesto al signor **FABRE** di rivelare il nome dell'acquirente, ma sembra che costui abbia imposto di mantenere il segreto. Però il signor **FABRE** ci ha confidato: "L'unica cosa che posso dire è che ha pagato una somma molto bassa in relazione al valore dell'albergo. Sfortunatamente non avevo altra scelta, i miei creditori non mi davano tregua".

5 DICEMBRE 1926: VENDITA ALL'ASTA DAVANTI ALLA CATTEDRALE DI NOTRE DAME A PARIGI

Padre **FABIANI** organizzerà oggi una vendita all'asta per finanziare i lavori di rinnovo alle finestre della cattedrale. Tra gli oggetti che saranno venduti ci sono icone religiose e libri antichi. Padre **FABIANI** invita tutti ad essere generosi.

12 GENNAIO 1927: PRIMA ESIBIZIONE DEL TENORE PAZAGLI ALL'OPÉRA DI PARIGI

La sera scorsa l'alta società di Parigi si è ritrovata all'Opéra per applaudire il debutto del tenore **MARCO PAZAGLI**. **PAZAGLI** è uno dei più celebrati tenori italiani. La sua ultima rappresentazione alla Scala di Milano ha mandato in estasi il pubblico. Il suo debutto in Francia è stato trionfale. Nei palchi si è notata la presenza di numerose celebrità, fra cui l'attraente signora **KARABOUDJAN**. Tutti sono rimasti sorpresi dal fatto che non fosse accompagnata dal marito, ma da due guardie del corpo.

ISTRUZIONI DI UTILIZZO DEI SIMBOLI CHIAVE DI "CRUISE FOR A CORPSE"

Dopo aver lanciato il gioco apparirà il seguente messaggio:
PROTECTION
Put the wheel's arrow on the number you have chosen. Select the objects belonging to the case of which the letter is indicated.
You must correctly answer the two tests given by the computer.

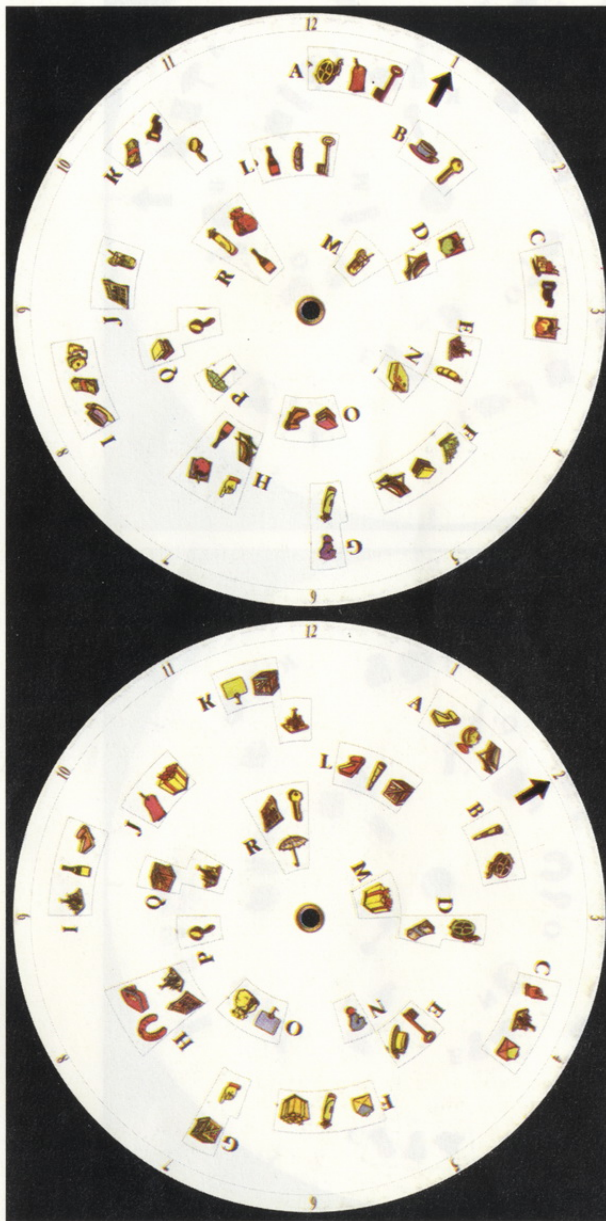
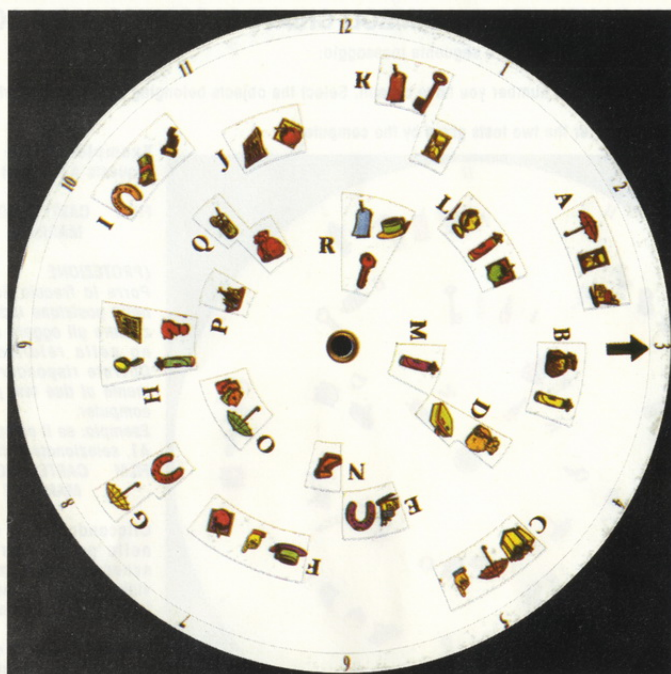
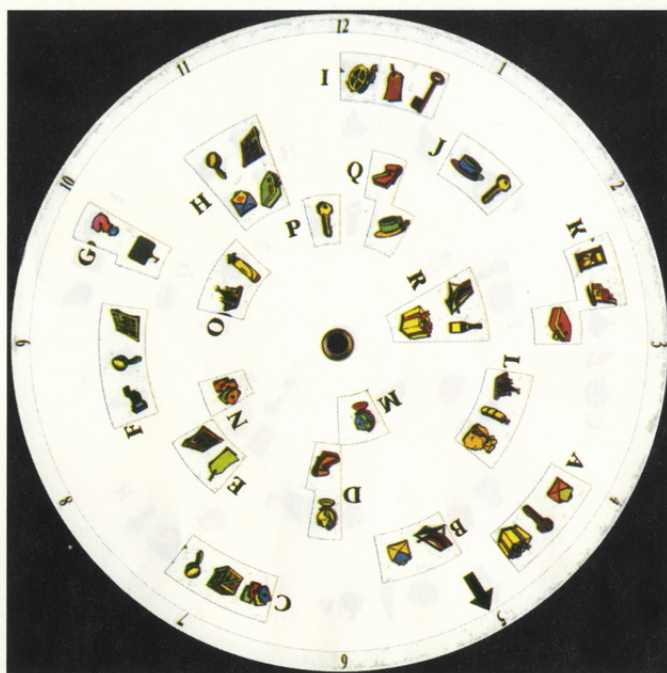
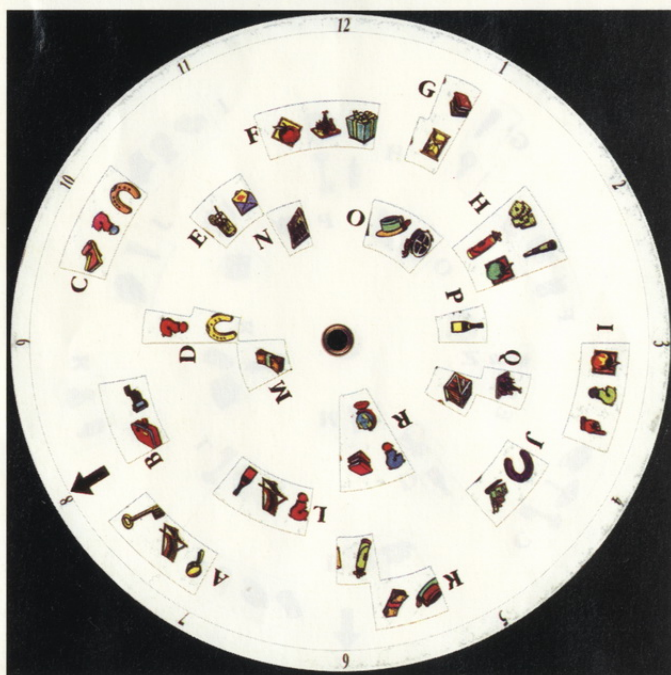
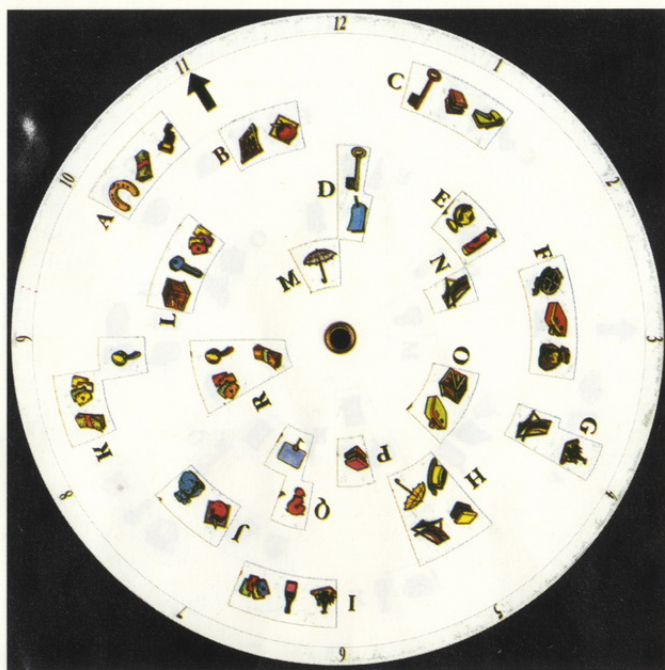
Example: if the computer requests A1, select the figures ...
FILM CARTELLINO MARRONE CHIAVE ROSSA

(PROTEZIONE
Porre la freccia della rotella nella posizione indicata. Selezionare gli oggetti che appaiono nella relativa finestra. Dovrete rispondere correttamente ai due test proposti dal computer.
Esempio: se il computer chiede A1, selezionate le figure ...
FILM CARTELLINO MARRONE CHIAVE ROSSA)

Cliccando su OK (al centro, nella parte inferiore dello schermo), sarà mostrata la videata con il messaggio:
Plug in the combination
P2
andare a pagina 9 e verificare, con la freccia puntata sul numero 2, qual è l'oggetto che compaiono nella finestra P, in questo caso un mestolo di legno. Gli oggetti possono essere selezionati per mezzo delle frecce (una verso l'alto e una verso il basso) che appaiono a sinistra sullo schermo e confermati posizionando il cursore sull'oggetto.
Seguirà un secondo test, superato il quale sarà possibile iniziare il gioco.

Buon divertimento!

12
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R

12
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R

Un'alba infuocata saluta la portaerei USS Enterprise, di stanza nel Mediterraneo, al largo delle coste della Libia. Chiusi nell'abitacolo del vostro F-15, vi state preparando al decollo, mentre la voce del controllore di volo gracchia nell'interfono del vostro casco. Ancora dieci secondi. Questa sarà una missione di attacco al suolo contro un importante complesso industriale. Eseguite un controllo delle armi a vostra disposizione, verificando soprattutto le bombe a caduta libera e i missili Maverick. NOVE, OTTO, SETTE... Avete studiato la missione decine di volte, vi sentite pronti. SEI, CINQUE, QUATTRO... Un'ultima, attenta occhiata ai pannelli del cockpit: tutto funziona alla perfezione. TRE, DUE... La sorveglianza aerea ha indicato la presenza di MiG all'interno della vostra area operativa, ma non vi preoccupate più di tanto. Il vostro caccia è decisamente superiore in caso di combattimento aereo, e voi lo sapete bene... UNO; GO! GO! Istintivamente spingete in avanti la manetta del gas, azionando i postbruciatori. Il ruggito dei reattori quasi vi tramortisce, mentre una mano invisibile vi schiaccia contro il seggiolino eiettabile. Pochi istanti, e la USS Enterprise è un puntino dietro di voi.

Il gioco è basato su una serie di missioni ambientate nel Golfo Persico, in Vietnam, in Libia ed in altre aree del Medio Oriente.
Sono a disposizione dei provetti piloti missili aria/aria, missili per attacco al suolo, bombe e munizioni per il cannoncino. Una dotazione difensiva di razzi ad alta temperatura (flares) e di dispositivi per lo sgancio di nubi di materiale riflettente (Chaff) vi permetterà di confondere i missili dei MiG nemici e i SAM della contraerea. E se tutto questo non bastasse, potrete sempre esibirvi in spericolate manovre alla "Top Gun"!
La grafica è eccellente, con numerose visuali sia dall'interno che dall'esterno dell'aereo. C'è perfino una vista dalla punta del missile! Se cercate un simulatore di volo completo e divertente senza bisogno di consultare ponderosi manuali tecnici, allora F-15 Strike Eagle II è il gioco che fa per voi.

RICK DANGEROUS 2

L'AVVENTURA CONTINUA...

Il corridoio dell'astronave era immerso nella penombra. Malgrado la scarsa visibilità, riuscii ad individuare la porta pressurizzata, il passaggio al livello successivo. Sembrava un gioco da ragazzi poterla raggiungere, aprirla e uscire da questo inferno. Troppo facile. Controllai la mia pistola a raggi: la carica della cella di energia era molto bassa, sufficiente solo per un paio di colpi. Forse al di là di quella porta c'era la possibilità di trovare qualcosa di utile, magari delle nuove cariche! Ne avevo già trovate alcune in precedenza, ma avevo usato il laser in abbondanza per ridurre i droidi di guardia ad un ammasso di metallo fuso. Mentre guardavo l'arma, passai istintivamente la mano sulla cintura, accarezzando i cilindri di metallo dei detonatori elettronici. Erano quasi tutti vuoti, tranne due. Sconsolato, osservai nuovamente il corridoio. Tutto era immobile e silenzioso. Decisi di procedere. Dopo pochi passi mi fermai, allarmato da un intenso odore di ozono. "L'ozono si forma al passaggio di una scarica elettrica in un'atmosfera contenente ossigeno...", pensai, "...una forte scarica elettrica...". L'adrenalina nel mio sangue stava allertando al massimo i miei sensi.

A pochi metri dalla porta, improvvisamente accadde. La pressione del mio corpo sul pavimento innescò un dispositivo automatico di difesa, e il corridoio cominciò ad essere spazzato da un laser ad ampio spettro, con un crepitio assordante. Mi gettai a terra, riuscendo ad evitare un raggio bluastro di pochi centimetri! Freneticamente, estrassi un detonatore dalla cintura, lo attivai e lo scagliai contro la porta chiusa. Il boato dell'esplosione coprì tutti i rumori per un attimo, e la porta venne divelta come se fosse stata di carta. Balzai verso l'apertura urlando, mentre il corridoio era ormai immerso in un fumo azzurrognolo.

Fat Man è tornato! Dal pianeta Barf il perfido ciccione guida le sue orde meccaniche alla conquista della Terra. Ancora una volta dovrete sconfiggerlo per salvare il mondo. Armati solo della fedele pistola laser, con una manciata di detonatori, dovrete affrontare i labirinti delle astronavi e delle basi aliene, eliminando i robot guerrieri e facendo attenzione a non restare vittime degli innumerevoli trabocchetti che incontrerete. Il gioco è un platform game movimentatissimo, con una grafica sorprendente. Il controllo dei movimenti di Rick può essere affidato sia alla tastiera che al joystick. Il premio per tanta fatica sarà, al termine di ogni livello, un completo reintegro delle munizioni consumate, e il guadagno di una vita extra prima di iniziare il livello successivo. E, alla fine, la grande soddisfazione di poter mettere le mani addosso al bieco trippone! Assolutamente da non perdere!

"Ragazzi, ci siamo. Abbiamo sputato sangue per conquistarci il diritto di essere qui stasera, e là fuori oltre 120.000 spettatori urlanti stanno aspettando di sapere quale sarà la squadra campione. Abbiamo cominciato questa avventura con la fama di essere una squadra materasso, una squadra che chiunque avrebbe potuto battere, ma siamo stati i più forti, i più determinati. Abbiamo lavorato sodo, abbiamo portato in questa squadra l'anima, il cuore, le lacrime. Ci meritiamo questa serata, abbiamo diritto a questa vittoria! Tutti voi avete ricevuto le nuove armature in dotazione: usatele bene! Questa non sarà una partita come tutte le altre, questa sarà una battaglia! Non abbiate pietà! Loro ne hanno forse avuta quando hanno massacrato Eddie Kaspbrak a Dallas? Devo forse rammentarvi di come ruppero le gambe a Greg Santucci durante i quarti di finale? No, ragazzi miei, sono sicuro che non è necessario ricordarvelo. Non potreste essere più preparati di così per questo evento, sono orgoglioso di voi tutti. Là fuori sono in 120.000 a chiedersi chi saranno i campioni stasera, ma noi abbiamo un grande vantaggio: lo sappiamo già. E ora fuori, fuori tutti! Andiamo a vincere questa fottuta partita!"

Questo magnifico gioco è un incredibile incrocio fra il football americano e il Rollerball. Sia contro il computer che contro un avversario, in SPEEDBALL II è importante il punteggio finale, non il numero di goal. Infatti punti preziosi si possono ottenere anche "eliminando" gli avversari, oppure lanciando la palla in particolari zone strategiche. La partita è divisa in due tempi da 90 secondi ciascuno. Nel corso della gara, i giocatori possono raccogliere in campo alcuni oggetti particolari. Questi bonus possono congelare gli avversari, renderli più lenti, oppure aumentare la vostra capacità di attacco, o la gittata per il lancio della palla. Inoltre è possibile modificare le caratteristiche personali degli atleti prima della partita, per creare un team equilibrato. Rispetto alla prima versione del gioco, il campo si presenta più ampio, e i comandi più fluidi. La grafica è veramente strabiliante, e le animazioni dei giocatori in campo sono uno spettacolo da non perdere.